



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL
QUANTUM TEACHING BERBANTU PERMAINAN
ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS IV
SDN 6 HADIPOLO TAHUN 2016**

Oleh
NILA AMALI
NIM 201333236

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL *QUANTUM TEACHING* BERBANTU PERMAINAN ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS IV SDN 6 HADIPOLO TAHUN 2016

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Nila Amali

NIM 201333236

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (QS Al-Insyirah :6-8)

PERSEMBAHAN

Seiring dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan skripsi ini saya persembahkan untuk:

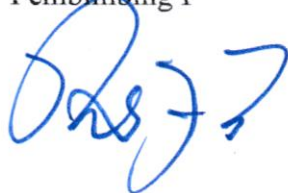
1. Kedua orang tua tercinta (Bpk. Akhmadi dan Ibu Fahrizah) yang selalu memberikan rasa sayangnya, semangat dan doanya.
2. Kedua adikku tercinta (M. Haidar Hilmi dan Ahla Reva Aisyah) yang selalu memberikan senyum terindahannya saat saya mulai lelah.
3. Sahabat-sahabatku (My Sister, Mujarab, Bala-bala keju U.K, Abang) yang selalu ada saat suka, duka dan memberi motivasi selalu.
4. Teman-teman PGSD angkatan 2013.
5. Kepala sekolah dan seluruh warga SDN 6 Hadipolo Kudus.
6. Pembaca yang baik hati.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model *Quantun Teaching* berbantu permainan ular tangga pada kelas IV SDN 6 Hadipolo Tahun 2016” oleh Nila Amali (NIM: 201333236) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Juli 2017

Pembimbing I



Drs. Masturi, MM.
NIDN. 0614055701

Pembimbing II



Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0617088403

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD



Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0631108401

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Nila Amali (NIM 201333236) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.


Kudus, Agustus 2017
Tim Penguji


Drs. Masturi, MM.
NIDN. 0614055701

, Ketua


Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0617088403

, Anggota


Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0608038502

, Anggota


Ika Ari Pratiwi, M.Pd.
NIDN. 0607018801

, Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN. 0019126201

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model *Quantun Teaching* berbantu permainan ular tangga pada kelas IV SDN 6 Hadipolo Tahun 2016” dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan atas dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Suparno, SH, M.S. Rektor Universitas Muria Kudus atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa UMK sampai selesai.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas izin yang diberikan untuk peneliti menyusun skripsi ini.
3. Drs. Masturi, MM. Dosen pembimbing I yang memberikan bimbingan kepada peneliti sejak awal sampai terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
4. Deka Setiawan S.Pd. M.Pd. Dosen pembimbing I yang memberikan bimbingan kepada peneliti sejak awal sampai terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Asmak, S.Ag., S.Pd. Kepala SDN 6 Hadipolo Kudus yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di SDN 6 Hadipolo Kudus.
6. Eny Suciningsih, S.Pd. SD Guru kelas IV yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian di kelas IV SDN 6 Hadipolo.

7. Semua pihak dan teman-teman yang telah membantu peneliti didalam melaksanakan penelitian.

Demikian skripsi ini dapat disusun sesuai rencana dan semoga bermanfaat bagi semua pihak serta semoga Allah SWT membalas semua kebaikan-kebaikan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan dari pembaca.



ABSTRACT

Amali, Nila. 2017. The Increased Of Civic's Learning Outcomes Through Quantum Teaching Model Snake-Ladder Game In The Fourth Grade Students Of SDN 6 Hadipolo In Academic Year 2016. Skripsi. Primary School Teacher Department of Teacher Training and Education Faculty of Muria Kudus University. Advisor: (1) Drs. Masturi, M.M (2) Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Key words: Civic's Learning Outcomes, Quantum Teaching Model, Snake-Ladder Game.

The purposes of this research were: (1) To find out the students activity after being though by using Quantum Teaching Model with Snake-Ladder Game on Civic's lesson in The Fourth Grade Students Of SDN 6 Hadipolo In Academic Year 2016, (2) To find out the tecaher's skill in managing learning though by using Quantum Teaching Model with Snake-Ladder Game on Civic's lesson in The Fourth Grade Students Of SDN 6 Hadipolo, (3) To find the increasing of the student's learning outcome after being though by using Quantum Teaching Model with Snake-Ladder Game on Civic's lesson in The Fourth Grade Students Of SDN 6 Hadipolo.

This research was a classroom action research with Kemmis and Mc model. Taggart conducted in the fourth grade students of SDN 6 Hadipolo with the subject was 24 students and the teacher that lasted for two cycles. Every cycle consisted of four stages, they were planning, implementation, observation and reflection. The independent variable was Quantum Teaching model. The dependent variable was the result of learning Civics. Data collection techniques used observation, interview, documentation, and test techniques. Data analysis used qualitative and quantitative data.

The result of this research showed that The use of learning model Quantum Teaching with snake-ladder game can increase the student's activity, teacher skills and the student's learning outcomes. It can be seen from the achievement of success indicator as follows. (1) Increased the student's learning activity in the affective field from cycle I to cycle II increased from 59.76% belongs to enough criteria to be 76.61% belongs to good criteria and psychomotor sphere from cycle I to cycle II increased from 65.05% belongs to good criteria to 80.10 % Good criteria (2) Teacher skill improvement in cycle I reach 74,07% good criteria increase to be 84,72% good criterion (3) Increase of student learning result in cycle I get 54,10% increase to 79,10% in cycle II.

The conclusion of this research was the application of Quantum Teaching model with snake-ladder game can increase the student's activities in affective and psychomotor realm, teacher skill and civic learning result in the fourth grade students of SDN 6 Hadipolo Kudus. Suggestions for the students, the students are eager and be active in following learning. For teachers expected this learning model with the help of snake-ladder game can be an innovation in the selection of models on other learning. For schools, it is expected that this school will provide

opportunities for teachers to actively participate in activities that add insight in managing learning in the classroom and facilitate the necessary facilities and infrastructure in learning activities.



ABSTRAK

Amali, Nila. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Quantum Teaching Berbantu Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas IV SDN 6 Hadipolo Tahun 2016*. Skripsi. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing: (1) Drs. Masturi, M.M (2) Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar PKn, Model *Quantum Teaching*, Permainan Ular Tangga.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui aktivitas siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu permainan ular tangga pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN 6 Hadipolo, (2) Mengetahui keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu permainan ular tangga pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN 6 Hadipolo, dan (3) Menemukan peningkatan hasil belajar pada siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu permainan ular tangga pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN 6 Hadipolo.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilakukan di kelas IV SDN 6 Hadipolo dengan subjek 24 siswa dan guru yang berlangsung selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan), dan refleksi. Variabel bebas adalah model pembelajaran *Quantum Teaching*. Variabel terikat adalah hasil belajar PKn. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* berbantu permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan guru dan hasil belajar PKn siswa. Hal ini dapat dilihat dari tercapainya indikator keberhasilan sebagai berikut. (1) Peningkatan aktivitas belajar siswa pada ranah afektif dari siklus I ke siklus II meningkat dari 59,76% berkriteria cukup menjadi 76,61% berkriteria baik dan ranah psikomotorik dari siklus I ke siklus II meningkat dari 65,05% berkriteria baik menjadi 80,10% berkriteria baik (2) Peningkatan keterampilan guru pada siklus I mencapai 74,07% berkriteria baik meningkat menjadi 84,72% berkriteria baik (3) Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I mendapat 54,10% meningkat menjadi 79,10% pada siklus II.

Simpulan dari penelitian ini yaitu penerapan model *Quantum Teaching* berbantu permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam ranah afektif dan psikomotorik, keterampilan guru serta hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 6 Hadipolo Kudus. Saran untuk siswa diharapkan siswa bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran supaya aktif. Untuk guru diharapkan model pembelajaran ini dengan berbantu permainan ular tangga dapat menjadi inovasi dalam pemilihan model pada pembelajaran lainnya. Untuk sekolah diharapkan sekolah memberikan kesempatan guru untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti

kegiatan yang menambah wawasan dalam mengelola pembelajaran di kelas serta memfasilitasi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.



DAFTAR ISI

Daftar Isi	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
1.4.1 Kegunaan Teoretis.....	5
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	6
1.4.2.1 Kegunaan Bagi Siswa	6
1.4.2.2 Kegunaan Bagi Guru	7
1.4.2.3 Kegunaan Bagi Sekolah.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional.....	7
1.6.1 Aktivitas Belajar Siswa	8
1.6.2 Keterampilan Mengajar Guru	8
1.6.3 Hasil Belajar	8
1.6.4 Model Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i>	8
1.6.5 Pendidikan Kewarganegaraan	9

1.6.6 Media Pembelajaran	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS MASALAH	11
2.1 Kajian Pustaka	11
2.1.1 Belajar.....	11
2.1.1.1 Pengertian Belajar.....	11
2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar.....	11
2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	13
2.1.2 Hasil Belajar	14
2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar	14
2.1.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar	14
2.1.3 Aktivitas Belajar Siswa	16
2.1.4 Keterampilan Guru	17
2.1.5 Pendidikan Kewarganegaraan	18
2.1.5.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	18
2.1.5.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	19
2.1.5.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan	20
2.1.6 Susunan Organisasi Kabupaten, Kota dan Provinsi	20
2.1.6.1 Pemerintahan Kabupaten/Kota	21
2.1.6.2 Pemerintahan Provinsi	23
2.1.7 Model Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i>	27
2.1.7.1 Pengertian Model Pembelajaran	27
2.1.7.2 Pengertian Model <i>Quantum Teaching</i>	28
2.1.7.3 Prinsip-Prinsip Model <i>Quantum Teaching</i>	29
2.1.7.4 Langkah-Langkah Model <i>Quantum Teaching</i>	29
2.1.8 Media Pembelajaran	32
2.1.8.1 Pengertian Media Pembelajaran	32
2.1.8.2 Manfaat Media Pembelajaran	33
2.1.8.3 Jenis Media Pembelajaran	34
2.1.9 Media Ular Tangga	35
2.1.9.1 Pengertian Permainan Ular Tangga	35
2.1.9.2 Kelebihan Permainan Ular Tangga.....	35
2.1.9.3 Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga.....	36
2.2 Penelitian yang Relevan.....	36
2.3 Kerangka Berpikir.....	39
2.4 Hipotesis Tindakan	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1 <i>Setting</i> dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	43
3.1.1 <i>Setting</i> Penelitian	43
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian	43

3.2 Variabel Penelitian	44
3.2.1 Variabel Bebas	44
3.2.2 Variabel Terikat.....	44
3.3 Desain Penelitian.....	44
3.3.1 Pelaksanaan Siklus I	48
3.3.1.1 Perencanaan Siklus I.....	48
3.3.1.2 Pelaksanaan Siklus I	48
3.3.1.2.1 Pertemuan 1	48
3.3.1.2.2 Pertemuan 2	50
3.3.1.3 Observasi Siklus I.....	52
3.3.1.4 Refleksi Siklus I.....	53
3.3.2 Pelaksanaan Siklus II.....	53
3.3.2.1 Perencanaan Siklus II	53
3.3.2.2 Pelaksanaan Siklus II.....	54
3.3.2.2.1 Pertemuan 3	54
3.3.2.2.2 Pertemuan 4	56
3.3.2.3 Observasi Siklus II.....	58
3.3.2.4 Refleksi Siklus II	58
3.4 Teknik Pengumpulan Data	59
3.4.1 Data dan Sumber Data.....	59
3.4.1.1 Data	59
3.4.1.2 Sumber Data	59
3.4.2 Metode Pengumpulan Data	60
3.4.2.1 Observasi	60
3.4.2.2 Wawancara	61
3.4.2.3 Dokumentasi	62
3.4.2.4 Tes	63
3.5 Instrumen Penelitian.....	64
3.5.1 Lembar Pedoman Observasi.....	64
3.5.2 Lembar Pedoman Wawancara.....	64
3.5.3 Tes Hasil Belajar	65
3.5.4 Validitas dan Reliabilitas	65
3.5.4.1 Validitas.....	65
3.5.4.2 Reliabilitas.....	67
3.6 Analisis Data	69
3.6.1 Data Kuantitatif.....	69
3.6.2 Data Kualitatif.....	70
3.7 Indikator Keberhasilan	72
BAB IV HASIL PENELITIAN	73
4.1 Pra Siklus	73

4.2 Siklus I	75
4.2.1 Pertemuan 1	76
4.2.1.1 Perencanaan	76
4.2.1.2 Pelaksanaan	76
4.2.1.3 Observasi	80
4.2.2 Pertemuan 2	86
4.2.2.1 Perencanaan	86
4.2.2.2 Pelaksanaan	86
4.2.2.3 Observasi	93
4.2.2.4 Refleksi	99
4.3 Siklus II	102
4.3.1 Pertemuan 1	102
4.3.1.1 Perencanaan	102
4.3.1.2 Pelaksanaan	103
4.3.1.3 Observasi	107
4.3.2 Pertemuan 2	113
4.3.2.1 Perencanaan	113
4.3.2.2 Pelaksanaan	113
4.3.2.3 Observasi	120
4.3.2.4 Refleksi	126
BAB V PEMBAHASAN	132
5.1 Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran	132
5.2 Hasil Belajar Siswa	134
5.2.1 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	135
5.2.2 Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik	137
5.2.3 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	138
BAB VI	143
6.1 Simpulan	143
6.2 Saran	144
6.2.1 Bagi Siswa	144
6.2.2 Bagi Guru	145
6.2.3 Bagi Sekolah	145
DAFTAR PUSTAKA	146
LAMPIRAN.....	148

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Jenis Media Pembelajaran	34
3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	43
3.2 Validasi Soal Tes Siklus I	67
3.3 Validasi Soal Tes Siklus II	67
3.4 Kriteria Ketuntasan Minimal	70
3.5 Kriteria Pengamatan Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa	71
4.1 Nilai Pra Siklus Kelas IV Mata Pelajaran PKn	74
4.2 Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 1	81
4.3 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1	82
4.4 Nilai Interval Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Dan Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1	83
4.5 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1	83
4.6 Hasil Evaluasi Ranah Kognitif Siswa Siklus I	92
4.7 Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 2	94
4.8 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2	95
4.9 Nilai Interval Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Dan Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2	96
4.10 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2	96
4.11 Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 1	108
4.12 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1	108
4.13 Nilai Interval Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Dan Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1	110
4.14 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1	110
4.15 Hasil Evaluasi Ranah Kognitif Siswa Siklus II	119
4.16 Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 2	121
4.17 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2	121
4.18 Nilai Interval Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Dan Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2	123
4.19 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2	123
4.20 Perbandingan Rata-Rata Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Dengan Model <i>Quantum Teaching</i> Berbantu Permainan Ular Tangga	126
5.1 Peningkatan Ketrampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II	133
5.2 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa pada Siklus I dan Siklus II	136
5.3 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siswa pada Siklus I dan Siklus II	138

5.4	Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II	139
-----	--	-----



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	41
3.1 Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc. Taggart	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Diagram Lingkaran Nilai Pra Siklus	75
4.2 Langkah 1: Guru Memberikan Intruksi LKS Kepada Siswa Siklus I Pertemuan 1	77
4.3 Langkah 2: Siswa Mencari Informasi Mengenai Materi Siklus I Pertemuan 1	78
4.4 Langkah 3: Siswa Berdiskusi Kelompok Membahas LKS Siklus I Pertemuan 1	78
4.5 Langkah 4: Siswa Membacakan Hasil Diskusi Kelompoknya Siklus I Pertemuan 1	79
4.6 Langkah 5: Siswa Mengerjakan Lembar Kerja Secara Individu Siklus I Pertemuan 1	80
4.7 Langkah 1: Guru Memberikan LKS Kepada Siswa Siklus I Pertemuan 2 ..	88
4.8 Langkah 2: Siswa Membacakan Kartu Soal Kepada Temannya Siklus I Pertemuan 2	88
4.9 Langkah 3: Siswa Menuliskan Hasil Diskusi Kelompok Membahas LKS	89
4.10 Langkah 4: Siswa Membacakan Hasil Diskusi Kelompoknya Siklus I Pertemuan 2	90
4.11 Langkah 5: Siswa Mengerjakan Lembar Kerja Secara Individu Siklus I Pertemuan 2	90
4.12 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus I	91
4.13 Diagram Lingkaran Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Evaluasi Siklus I	93
4.14 Langkah 1: Guru Memberikan LKS Kepada Siswa Siklus II Pertemuan 1	104
4.15 Langkah 2: Siswa Mencari Informasi Mengenai Materi Siklus II pertemuan 1	104
4.16 Langkah 3: Siswa Berdiskusi Kelompok Membahas LKS Siklus II Pertemuan 1	105
4.17 Langkah 4: Siswa Membacakan Hasil Diskusi Kelompoknya Siklus II Pertemuan 1	106
4.18 Langkah 5: Siswa Mengerjakan Lembar Kerja Seecara Individu Siklus II Pertemuan 1	106
4.19 Siswa Berdoa Bersama untuk Mengakhiri Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	107
4.20 Langkah 1: Guru Menjelaskan Media Kepada Siswa Siklus II Pertemuan 2	115

4.21	Langkah 2: Siswa Melakukan Permainan Ular Tangga Siklus II Pertemuan 2	115
4.22	Langkah 3: Siswa Menuliskan Hasil Diskusi Kelompok Membahas LKS Siklus II Pertemuan 2	116
4.23	Langkah 4: Siswa Membacakan Hasil Diskusi Kelompoknya Siklus II Pertemuan 2	117
4.24	Langkah 5: Siswa Mengerjakan Lembar Kerja Secara Individu Siklus II Pertemuan 2	117
4.25	Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus II	118
4.26	Diagram Lingkaran Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Evaluasi II	120
4.27	Diagram Batang Perbandingan Presentase Keterampilan Guru	126
4.28	Diagram Batang Perbandingan Presentase Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Ranah Afektif	127
4.29	Diagram Batang Perbandingan Presentase Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Ranah Psikomotorik	128
4.30	Diagram Batang Perbandingan Presentase Hasil Belajar Selama Siklus	130



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	148
2. Daftar Siswa Kelas IV SDN 6 Hadipolo.....	149
3. Daftar Nilai PKn Pra Siklus SDN 6 Hadipolo	150
4. Hasil Wawancara Guru Kelas IV SDN 6 Hadipolo Pra Siklus	152
5. Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SDN 6 Hadipolo Pra Siklus	154
6. Hasil Observasi Pra Siklus Keterampilan Guru	155
7. Daftar Kelompok Kelas IV SDN 6 Hadipolo	157
8. Kisi-Kisi Soal Uji Validitas Siklus I	158
9. Soal Uji Validitas Siklus I	159
10. Kunci Jawaban Uji Validitas Soal Siklus I	164
11. Validitas dan Reliabilitas Siklus I	165
12. Kisi-Kisi Soal Uji Validitas Siklus II	171
13. Soal Uji Validitas Siklus II	173
14. Kunci Jawaban Uji Validitas Soal Siklus II	177
15. Validitas dan Reliabilitas Soal Siklus II	178
16. Silabus Siklus I Pertemuan 1	184
17. RPP Siklus I Pertemuan 1	186
18. Materi Siklus I Pertemuan 1	190
19. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Kelompok Siklus I Pertemuan 1	193
20. Lembar Kerja Siswa Individu Siklus I Pertemuan 1	194
21. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Individu Siklus I Pertemuan 1	195
22. Silabus Siklus I Pertemuan 2	196
23. RPP Siklus I Pertemuan 2	198
24. Materi Siklus I Pertemuan 2	202
25. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Kelompok Siklus I Pertemuan 2	204
26. Lembar Kerja Siswa Individu Siklus I Pertemuan 2	205
27. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Individu Siklus I Pertemuan 2	206
28. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 1	207
29. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2	211

30. Lembar Observasi Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 1 dan Pedoman Penskoran Observasi	215
31. Lembar Observasi Penilaian Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1 dan Pedoman Penskoran Observasi	219
32. Lembar Observasi Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I Pertemuan 2 dan Pedoman Penskoran Observasi	222
33. Lembar Observasi Penilaian Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2 dan Pedoman Penskoran Observasi	226
34. Kisi-Kisi Soal Siklus I	229
35. Soal Siklus I	230
36. Kunci Jawaban Soal Siklus I.....	233
37. Nilai Hasil Belajar Kognitif Siklus I.....	234
38. Silabus Siklus II Pertemuan 1	235
39. RPP Siklus II Pertemuan 1.....	237
40. Materi Siklus II Pertemuan 1	241
41. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Kelompok Siklus II Pertemuan 1	243
42. Lembar Kerja Siswa Individu Siklus II Pertemuan 1	244
43. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Individu Siklus II Pertemuan 1	245
44. Silabus Siklus II Pertemuan 2	246
45. RPP Siklus II Pertemuan 2	248
46. Materi Siklus II Pertemuan 2	252
47. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Kelompok Siklus II Pertemuan 2	253
48. Lembar Kerja Siswa Individu Siklus II Pertemuan 2	254
49. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Individu Siklus II Pertemuan 2	255
50. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1	256
51. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2	260
52. Lembar Observasi Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 1 dan Pedoman Penskoran Observasi	264
53. Lembar Observasi Penilaian Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1 dan Pedoman Penskoran Observasi	268

54. Lembar Observasi Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II Pertemuan 2 dan Pedoman Penskoran Observasi	271
55. Lembar Observasi Penilaian Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2 dan Pedoman Penskoran Observasi	275
56. Kisi-Kisi Soal Siklus II	278
57. Soal Siklus II	280
58. Kunci Jawaban Soal Siklus II	283
59. Nilai Hasil Belajar Kognitif Siklus II	284
60. Lembar Wawancara Siswa Setelah Penelitian	285
61. Lembar Wawancara Guru Setelah Penelitian	286
62. Dokumentasi Foto Siklus I	287
63. Dokumentasi Foto Siklus II	289
64. Penetapan Pembimbing Skripsi	291
65. Pernyataan Peneliti	292
66. Keterangan Selesai Bimbingan	293
67. Permohonan Sidang Skripsi	294
68. Kartu Bimbingan	295
69. Surat Permohonan Ijin Penelitian	301
70. Keterangan Selesai Penelitian	302
71. Hasil Turnitin Skripsi	303
72. Daftar Riwayat Hidup	304